

Scrabble®

Manual de Usuario

Por:

Alexandre Vinent Padrol (alexandre.vinent)

Soukaïna Mahboub Mehboub (soukaina.mahboub)

Índex

1. Instalación y ejecución.....	3
2. Primeros pasos: Login y Registro.....	4
2.1 Crear una cuenta nueva.....	4
2.2 Iniciar sesión (login).....	5
3. Gestión de Cuenta.....	6
3.1 Cambiar nombre de usuario.....	6
3.2 Cambiar contraseña.....	7
3.3 Cambiar foto de perfil.....	7
3.4 Eliminar perfil.....	7
4. Gestión de Recursos.....	8
4.1 Visualizar recursos.....	8
4.2 Añadir recurso manualmente.....	8
4.3 Añadir recurso desde archivo.....	9
4.4 Editar recurso.....	11
4.5 Eliminar recurso.....	12
5. Ranking.....	12
6. Crear y Cargar Partidas.....	13
6.1 Crear nueva partida.....	13
6.2 Cargar partida.....	15
7. Desarrollo de la Partida.....	16
8. Cerrar Sesión.....	17
9. Reglas del juego de Scrabble.....	18
9.1 Objetivo del juego.....	18
9.2 Composición del tablero y fichas.....	18
9.3 Cómo se forman palabras.....	19
9.4 Cómo se puntúan las jugadas.....	19
9.5 Turnos de los jugadores.....	20
9.6 Uso del comodín (ficha #).....	21
9.7 Funciones especiales de la aplicación.....	21
9.8 Condiciones para terminar el juego.....	22
9.9 Jugadas no válidas y notificaciones de error.....	22

1. Instalación y ejecución

1. Descarga y descompresión

- Descarga el archivo comprimido de la aplicación.
- Descomprímelo en la carpeta de tu elección.
- Abre una terminal y accede al directorio principal de la carpeta.

2. Java Runtime

- Asegúrate de tener instalado **Java 22.***.

3. Iniciar la aplicación

- Windows, Linux o MacOS
 1. Abre Terminal.
 2. Navega hasta la carpeta descomprimida:
 3. Ejecuta:

Shell

```
make runcode_main
```

- Al ejecutar el programa, verás la pantalla de inicio de sesión (ver Fig 1.) .

2. Primeros pasos: Login y Registro

2.1 Crear una cuenta nueva

1. En la pantalla de inicio, haz clic en “Registrar”.


A screenshot of a web application window titled "SCRABBLE". The window has a yellow background. At the top, the word "SCRABBLE" is displayed in large, colorful, block letters. Below this, there are two buttons: "Iniciar Sesión" (light blue) and "Registrar" (light blue). Underneath these buttons are two input fields: "Nombre de Usuario" and "Contraseña". At the bottom, there is a dark blue button labeled "Registrarse".

Fig1. Pantalla de registro de nueva cuenta en la aplicación.

2. Rellena los datos obligatorios:
 - Nombre de usuario (no puede coincidir con uno existente).
 - Contraseña.
3. Pulsa “Registrarse”.
4. Si el nombre ya existe, recibirás un mensaje de error: “El nombre de usuario ya está en uso”.

2.2 Iniciar sesión (login)



SCRABBLE

SCRABBLE

Iniciar Sesión Registrar

Nombre de Usuario

Contraseña

Entrar

Fig2. Pantalla de Inicio de sesión en la aplicación.

1. En la pantalla de inicio, completa:
 - Usuario
 - Contraseña
2. Pulsa “Entrar” o dale a la tecla Enter.
3. Si los datos son incorrectos, verás “Usuario o contraseña inválidos”.

3. Gestión de Cuenta

Accede a “Ver Cuenta” desde el menú lateral para ver y modificar tu perfil.



Fig3. Pantalla de la cuenta del usuario.

3.1 Cambiar nombre de usuario

1. Haz clic en “Cambiar Nombre”.
2. En el campo “Nuevo nombre”, escribe un nombre que no exista en el sistema.
3. Confirma tu identidad introduciendo tu contraseña actual.
4. Pulsa “Guardar cambios”.
5. Si el nombre está ocupado o la contraseña es errónea, recibirás un mensaje de error.

3.2 Cambiar contraseña

1. Desde tu perfil, haz clic en “Cambiar Contraseña”.
2. Introduce tu contraseña actual.
3. Escribe la nueva contraseña dos veces.
4. Pulsa “Confirmar”.
5. Si las contraseñas no coinciden o la actual es incorrecta, recibirás un aviso.

3.3 Cambiar foto de perfil

1. Haz clic en tu avatar dentro de tu perfil.
2. Selecciona una imagen desde tu equipo, sólo te aparecerán ficheros aptos para ser avatares (png, jpg, etc).
3. Si el archivo no es válido, aparecerá un mensaje de error.



Fig4. Pantalla de error al carga una imagen de perfil inválida.

3.4 Eliminar perfil

1. Dentro de tu perfil, selecciona “Eliminar perfil”.
2. Se te pedirá tu contraseña actual para confirmar.
3. Pulsa “Eliminar cuenta”.
4. Esta acción es irreversible: perderás todos tus datos.

4. Gestión de Recursos

Desde el menú o botón “Recursos” podrás ver, añadir, editar y eliminar conjuntos de fichas (bolsa) y diccionarios.



Fig5. Pantalla de gestión de recursos, se muestran todos los recursos disponibles en el sistema y opciones para manejarlos.

4.1 Visualizar recursos

- Al darle clic a “Recursos”, aparecerá una lista con los nombres de tus recursos disponibles.
- Cada recurso incluye:
 - Diccionario: lista de palabras válidas para jugar.
 - Bolsa de fichas: letras y cantidades.

4.2 Añadir recurso manualmente

1. Haz clic en “Añadir recurso” y te aparecerá el siguiente pop-up.

Fig6. Pantalla emergente para crear un nuevo recurso manualmente o a partir de archivos.

2. Introduce un nombre único para este recurso.
3. En el área de Diccionario, escribe una palabra por línea, en MAYÚSCULAS y sin acentos.
4. En el área de Bolsa de fichas, escribe una ficha por línea, en MAYÚSCULAS, seguida inmediatamente de la cantidad y la puntuación de esta ficha.
5. Pulsa “Aceptar”.
6. Si el formato es incorrecto (letra minúscula, acento, número fuera de lugar...), recibirás un mensaje de error y tendrás que corregirlo.

4.3 Añadir recurso desde archivo

1. Haz clic en “Añadir Diccionario a partir de archivo” para el diccionario.

2. Selecciona un archivo de tu equipo.
3. Lo mismo para la bolsa pulsando el botón “Añadir Bolsa a partir de archivo”.
4. Confirma el formato:
 - Diccionario: palabra por línea, MAYÚSCULAS, sin acentos.
 - Bolsa: línea por ficha con letra y cantidad y puntuación.
5. Pulsa “Aceptar”.
6. Si hay errores de formato, se mostrará el error siguiente:

Para Diccionario:



Fig7. Error que aparece si el formato del Diccionario es inválido al crear o modificar un recurso.

Para Bolsa:



Fig8. Error que aparece si el formato de la Bolsa es inválido al crear o modificar un recurso.

4.4 Editar recurso

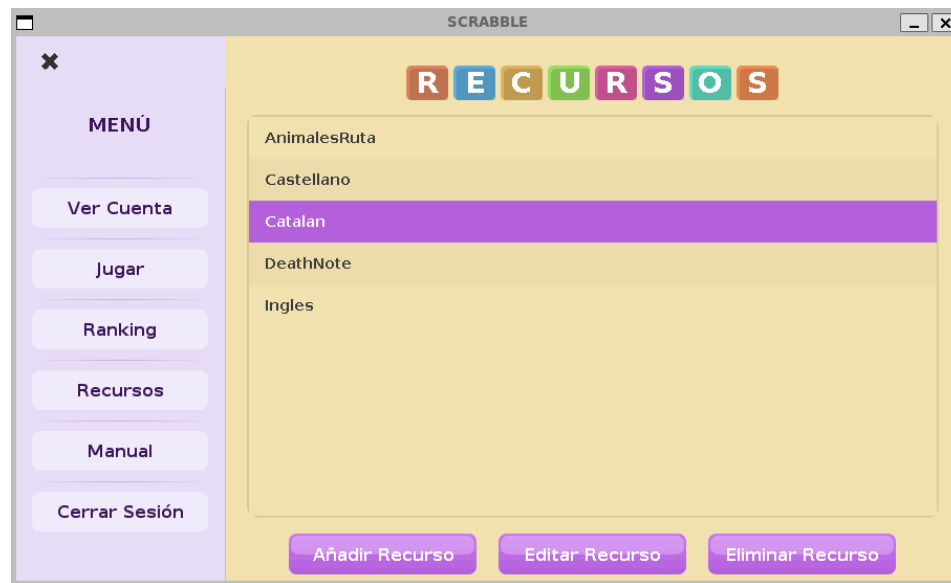


Fig9. Pantalla de un recurso seleccionado en la lista, para ser modificado o eliminado.

1. Selecciona el recurso en la lista.
2. Elige “Editar”.



Fig10. Pantalla emergente para editar un recurso, se muestra automáticamente el contenido tanto de Diccionario como de Bolsa.

3. Modifica manualmente o reimporta desde un archivo.
4. Guarda los cambios (se validará de nuevo el formato) dandole al boton “Aceptar”
5. Si el formato es invalido, se reportará el error.

4.5 Eliminar recurso

1. Selecciona el recurso en la lista.
2. Haz clic en “Eliminar”.
3. El recurso se borra definitivamente.

5. Ranking



TOP JUGADORES		
1	xelavi	100000000
2	astolfo	356253
3	player1	105474
4	abdul	98349
5	Jimmy	10000
6	Dio_Brando	9999
7	Saber	2000
8	iggy	2000
9	player3	1500
10	propAI	1071
11	maria	984

Fig11. Pantalla del Ranking global del sistema, se muestran todos los jugadores activos con puntuación superior a 0 de manera ascendente.

1. Desde el menú lateral, pulsa “Ranking”.
2. La aplicación mostrará la lista de jugadores activos con puntuación > 0 de manera descendente.
3. Consulta quiénes tienen las mejores puntuaciones.

6. Crear y Cargar Partidas

Desde el menú lateral, haz clic a “Jugar”

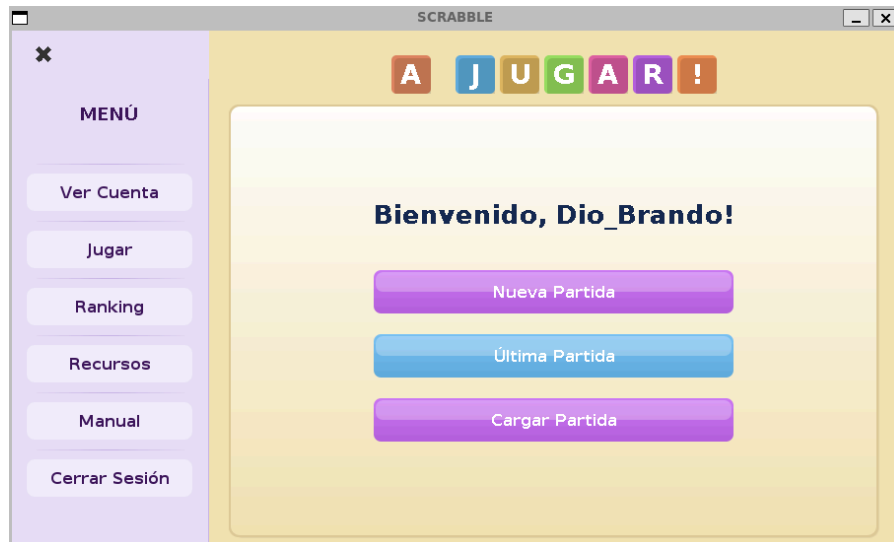


Fig12. Pantalla principal para Jugar, se muestran opciones de creación y carga de partidas.

6.1 Crear nueva partida

1. Dentro de la pestaña “Jugar”, haz clic en el botón “Nueva Partida”. Al clicar te saldrá la siguiente pantalla:



Fig13. Pantalla para crear una nueva partida con los campos necesarios.

2. Introduce un identificador único para tu partida (p.ej. **Mesa1**).

3. Elige 1 jugador (contra IA) o 2 jugadores:

The screenshot shows a web application window titled 'SCRABBLE'. On the left is a purple sidebar menu with a close button (X) and the title 'MENÚ'. It contains buttons for 'Ver Cuenta', 'Jugar', 'Ranking', 'Recursos', 'Manual', and 'Cerrar Sesión'. The main content area has a yellow background and a title 'NUEVA PARTIDA' in colorful block letters. Below the title are three input fields: 'ID de Partida' with the value 'Mesa1', 'Número de jugadores' with a dropdown menu showing '1 jugador' selected, and a 'Crear Partida' button.

Fig14. Vista del desplegable para escoger el número de jugadores para crear una nueva partida

NOTA: Si son 2, el segundo jugador debe registrarse o iniciar sesión, y no podrá usar el mismo usuario que el primero.

The screenshot shows a web application window titled 'SCRABBLE'. The main content area has a yellow background and a title 'SCRABBLE' in colorful block letters. Below the title are two buttons: 'Iniciar Sesión' and 'Registrar'. Below these are two input fields: 'Nombre de Usuario' and 'Contraseña'. At the bottom is a dark blue button labeled 'Entrar'.

Fig15. Vista del login o registro del segundo jugador en el modo de juego de 2 jugadores.

4. Selecciona el recurso (bolsa + diccionario) que desees usar.
5. Pulsa “Crear Partida”.

6.2 Cargar partida

1. Desde el menú principal de “Jugar”
 - a. **Última partida:** hay un botón rápido (AZUL) que carga automáticamente la última sesión guardada, si no hay ninguna partida guardada.
 - b. **Otra partida:**
 - i. Haz clic en “Cargar Partida” (Ver fig. 12).
 - ii. Elige de la lista la partida que quieras reanudar y selecciona.
 - iii. Pulsa “Cargar Partida” para reanudar

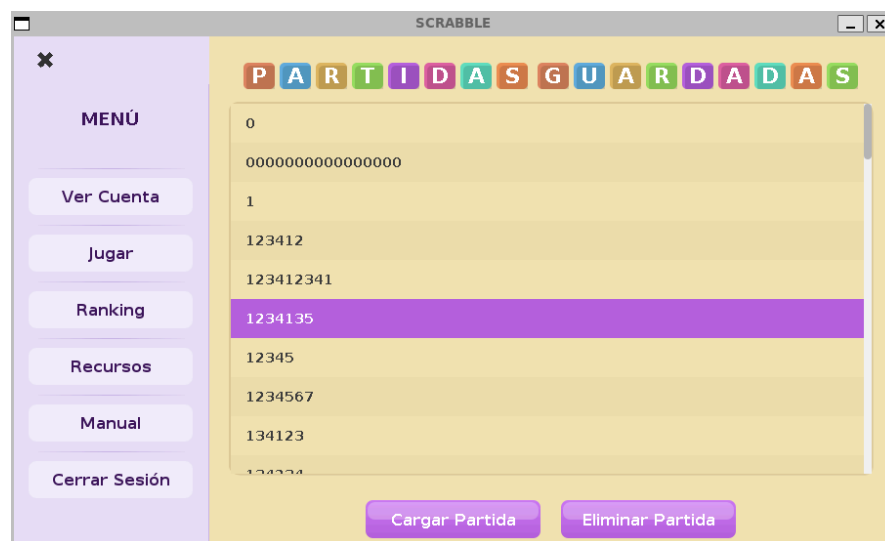


Fig16. Pantalla para seleccionar una partida guardada en el sistema. Se muestran opciones de carga o eliminación.

7. Desarrollo de la Partida

Durante tu turno dispones de varios botones e información:



Fig17. Pantalla de una partida en juego de Scrabble, se muestran las opciones disponibles y las informaciones de ambos jugadores.

- Intercambiar fichas (Reset)
 - Cambia las fichas de tu atril con otras de la bolsa.
- Pasar turno
 - Cede el turno al siguiente jugador sin jugar palabra.
- Ayuda
 - Sugiere la mejor palabra posible con tus fichas: se coloca automáticamente y pasa el turno.
- Usar comodín

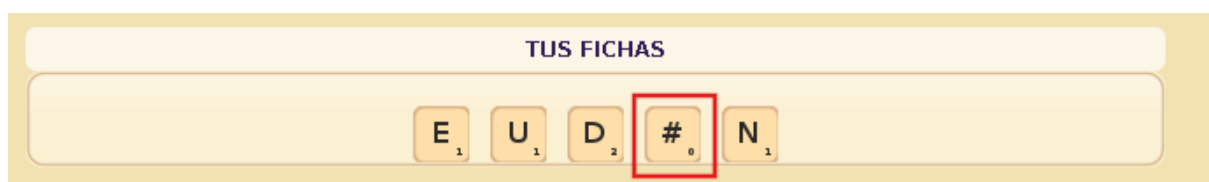


Fig18. Ficha comodín en el atril del jugador.

- Si juegas con ficha comodín, el sistema pide que elijas una letra válida. Debes seleccionar una de las permitidas en tu bolsa.

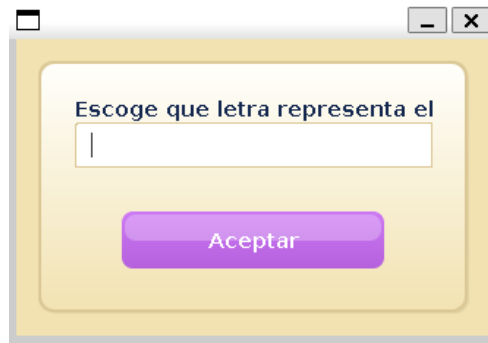


Fig19. Pantalla emergente para seleccionar Letra para el comodín usado, aparece al colocar un comodín en el tablero de juego.

- Fin de turno
 - Al pulsar, la palabra que has colocado se valida.
 - Si la palabra no existe o el posicionamiento es inválido, recibirás un mensaje:
 - “Palabra no válida”
- Salir de partida
 - Te da dos opciones:
 - Abandonar (termina la partida y pierde).
 - Salir (se guarda la partida y se podrá reanudarla luego).

Información visible en pantalla

- Nombres y avatares de ambos jugadores.
- Puntuaciones actualizadas en tiempo real.
- Fichas disponibles en tu atril.

8. Cerrar Sesión

- En el menú lateral, pulsa “Cerrar sesión”.
- Volverás a la pantalla de inicio de sesión/registro.

9. Reglas del juego de Scrabble

9.1 Objetivo del juego

El objetivo de Scrabble es obtener la mayor cantidad de puntos formando palabras cruzadas sobre el tablero.

Al final de la partida, gana el jugador con más puntos acumulados. Para lograrlo, los jugadores colocan sus fichas de letras en el tablero formando palabras válidas (según el diccionario del juego) y aprovechando las casillas de bonificación para sumar más puntos que sus oponentes.

9.2 Composición del tablero y fichas

Scrabble se juega en un tablero cuadrado de 15 x 15 casillas. Cada casilla puede estar vacía o contener una ficha con letra. El tablero incluye casillas especiales que multiplican el valor de las letras o de las palabras colocadas en ellas, aumentando la puntuación:

- Doble Letra (DL): multiplica x2 el valor de la letra colocada en esa casilla.
- Triple Letra (TL): multiplica x3 el valor de la letra de esa casilla.
- Doble Palabra (DP): multiplica x2 el valor total de la palabra formada que pase por esa casilla.
- Triple Palabra (TP): multiplica x3 el valor total de la palabra que pase por esa casilla.

La casilla central del tablero como Doble Palabra y debe ser utilizada por la primera palabra que se coloque en la partida.

En total el juego cuenta con 100 fichas: 98 fichas muestran letras (con un número indicando su valor en puntos) y 2 fichas comodín (#) que no tienen letra ni valor de puntos.

Cada letra aparece en cierta cantidad dependiendo de su frecuencia en el recurso elegido:

- En general, las letras más comunes (por ejemplo, *A* or *E*) valen 1 punto, mientras que letras menos frecuentes como la *Z* valen 10 puntos.

- En algunos recursos, como el español, el juego incluye fichas especiales para dígrafos como CH, LL y RR, y no contiene las letras K ni W (por ser poco comunes en palabras españolas).
- Los comodines pueden usarse para representar cualquier letra (no llevan puntaje propio).
- Todos los jugadores comienzan con un atril donde colocarán sus fichas; al iniciar la partida, cada jugador recibe 7 fichas al azar de la bolsa para llenar su atril.

9.3 Cómo se forman palabras

En su turno, cada jugador forma palabras colocando de 1 a 7 letras de su atril en el tablero. Las palabras se colocan al estilo de un crucigrama: horizontalmente (de izquierda a derecha) o verticalmente (de arriba hacia abajo). No se permiten palabras en diagonal ni colocaciones que no formen palabras completas.

- Primera palabra: debe colocarse de manera que una de sus letras ocupe la casilla central del tablero. Esa primera palabra puede orientarse horizontal o verticalmente, y obtendrá el bono de Doble Palabra de la casilla central.
- Palabras subsecuentes: cada nueva palabra que se forme debe conectarse con las letras ya presentes en el tablero. Es decir, al colocar letras nuevas, al menos una de ellas debe estar adyacente (en horizontal o vertical) a alguna ficha ya existente en el tablero, de forma que la nueva palabra se enlace con las palabras ya jugadas. Con el progreso del juego, se va formando una red de palabras cruzadas interconectadas.

Todas las fichas jugadas en un turno deben colocarse en una sola fila horizontal o columna vertical continua, sin dejar espacios vacíos entre ellas. Además, al colocar letras nuevas, pueden formar palabras adicionales en cruce con palabras ya existentes.

Por ejemplo, si añade una letra junto a otras ya en el tablero, puede crear una nueva palabra perpendicular a la principal. Todas las palabras creadas en el turno (la principal y cualquier palabra cruzada formada incidentalmente) deben ser válidas según el diccionario.

Una vez colocadas, no se pueden mover las fichas ya jugadas en turnos anteriores; permanecen fijas y bloqueadas en el tablero para el resto de la partida.

9.4 Cómo se puntúan las jugadas

Cada jugada (turno) produce una puntuación que la aplicación calcula automáticamente en base a las fichas colocadas y las casillas especiales utilizadas.

La puntuación de una jugada se determina de la siguiente manera: primero se suma el valor de cada letra colocada en ese turno, teniendo en cuenta los multiplicadores de casillas de letra (DL, TL) que duplican o triplican el valor de ciertas letras.

Luego, al total de cada palabra formada, se le aplican los multiplicadores de casillas de palabra (DP, TP) si las hay, duplicando o triplicando el valor total de la palabra principal formada en ese turno.

Si la palabra colocada en el turno cruza por más de una casilla de palabra con bonus, sus efectos se acumulan (por ejemplo, dos casillas DP equivalen a x4 el valor de la palabra).

Si en un turno se forman múltiples palabras (la palabra principal y otras palabras cruzadas nuevas), cada una se puntúa por separado siguiendo las mismas reglas (sumando valores de letras con sus bonos) y luego todas esas puntuaciones se suman para obtener el total de puntos del turno.

Las fichas comodín (asignadas como #) no aportan puntos por sí mismas (valor 0), pero sí permiten formar palabras al sustituir a una letra; si un comodín se coloca en una casilla con bonus, el bonus de letra no tiene efecto (al no tener valor la ficha), aunque un bonus de palabra sí aplicaría al total de la palabra.

Como bonificación especial, si un jugador logra usar las 7 fichas de su atril en una sola jugada (es decir, forma una palabra usando todas sus letras disponibles), recibe 50 puntos extra añadidos a su puntuación de ese turno.

Estos 50 puntos de bono se suman después de aplicar todos los multiplicadores. La aplicación sumará automáticamente todos los puntos obtenidos en la jugada a la puntuación del jugador.

Nota: Las casillas de bonus (DL, TL, DP, TP) solo multiplican la puntuación cuando se coloca una ficha en ellas por primera vez. En turnos posteriores, si esa casilla ya está ocupada por una letra de un turno anterior, deja de otorgar el bono (es decir, cada casilla especial se usa una sola vez, en el momento en que se aprovecha al colocar la ficha inicial sobre ella).

9.5 Turnos de los jugadores

El juego avanza en turnos alternados entre los jugadores (participan 2 jugadores en una partida). En cada turno, el jugador actual realiza una de las siguientes acciones:

- Jugar una palabra: coloca una o más fichas de su atril en el tablero formando una palabra válida según las reglas vistas. Al confirmar la jugada con el botón “Fin turno”, la aplicación verifica la validez de la palabra(s) formada(s) y, si es válida, calcula la puntuación obtenida. El jugador entonces recibe nuevas fichas de la bolsa para volver a tener 7 en su atril (si todavía quedan fichas disponibles en la bolsa). Luego se pasa turno al siguiente jugador automáticamente.

- Pasar el turno: si el jugador no puede (o no desea) formar ninguna palabra válida con sus letras, tiene la opción de pasar y no realizar jugada en ese turno. Al pasar, el jugador no gana ni pierde puntos; simplemente cede el turno al siguiente jugador.
- En la aplicación, se puede usar el botón “Ayuda” para formar una palabra válida automáticamente y recibiendo los puntos por la palabra formada.

Actualmente, la aplicación no impone un límite de tiempo por defecto!

9.6 Uso del comodín (ficha #)

El comodín es una ficha sin letra ni valor, que puede usarse como sustituto de cualquier letra del alfabeto.

En general, hay 2 comodines, pero puede cambiar según el recurso elegido.

En la aplicación, esto se implementa de forma sencilla: cuando colocas una ficha comodín (#) en el tablero, aparecerá una ventana emergente (ver fig. 18) para que elijas la letra que deseas que ese comodín representa.

Una vez elegida, el comodín actuará como si fuera esa letra específica durante el resto de la partida (por ejemplo, si lo asignas como "M", se comportará como una ficha M a efectos de formar palabras).

Importante: el comodín no suma puntos por sí mismo, sin importar la letra que represente (su valor sigue siendo 0). Sin embargo, sí cuenta para formar palabras y activar bonificaciones de palabra.

No es posible cambiar la letra asignada a un comodín una vez jugado; ya que queda fija y bloqueada durante toda la partida.

9.7 Funciones especiales de la aplicación

La aplicación de Scrabble incluye varias funciones adicionales para facilitar el juego y gestionar la partida:

- Botón “Ayuda”: ofrece asistencia al jugador cuando este no sabe qué palabra formar. Al usar la función de ayuda, la aplicación sugiere automáticamente una palabra válida que se podría formar con las fichas disponibles en tu atril y las condiciones actuales del tablero. Ten en cuenta que usar la ayuda es opcional y está pensado para aprender o salir de un bloqueo; puedes ignorar la sugerencia si prefieres pensar la palabra por ti mismo.

- Botón "Reset": permite cambiar las fichas de tu atril, en caso de que quieras cambiar la palabra que estabas armando. Si has colocado letras en el tablero y luego decides deshacer la jugada, puedes pulsar el botón Reset para retirar todas las fichas colocadas en ese turno de vuelta a tu atril, dejándote intentar una formación diferente. Esto no pierde el turno ni afecta la puntuación, simplemente te da la posibilidad de empezar de nuevo tu jugada actual.
- Pasar turno: como se mencionó, existe un botón u opción para pasar tu turno sin hacer jugada. Al dar clic, la aplicación termina tu turno inmediatamente y se pasa turno al siguiente jugador. Usar "Pasar turno" es útil cuando no encuentras ninguna jugada válida.
- Salir y guardar partida (guardado automático): la aplicación permite guardar el progreso de la partida en cualquier momento. Si deseas salir del juego antes de terminar la partida actual, puedes usar la opción de Salir (o Abandonar si no se desea guardar y se da por terminada).

9.8 Condiciones para terminar el juego



Fig20. Pantalla emergente al finalizar una partida.

La partida de Scrabble puede terminar de varias formas, dependiendo de cómo se desarrollen las jugadas:

- Bolsa vacía y un jugador sin fichas: La condición más típica de fin de juego ocurre cuando ya no quedan fichas en la bolsa para robar y un jugador logra colocar todas las fichas de su atril en una jugada. Cuando un jugador se queda sin fichas en mano y no hay más fichas para reponer desde la bolsa, el juego finaliza inmediatamente al completar esa jugada.
- Recuerda que si un jugador abandona una partida, pierde y gana el otro jugador aunque le supere en la puntuación en ese momento.

9.9 Jugadas no válidas y notificaciones de error

En ciertos casos, un movimiento propuesto por un jugador no será válido de acuerdo con las reglas del juego o las validaciones de la aplicación.

- Si el jugador forma una palabra que no figura en el diccionario del juego (es decir, no es una palabra válida del idioma según las reglas acordadas), la jugada se considera inválida.
- Si las fichas se colocaron de manera que no forman una palabra continua en línea recta (por ejemplo, se dejaron espacios en la palabra, o se intentó colocar palabras separadas en un mismo turno), la jugada no es válida. Todas las letras jugadas en un turno deben estar conectadas correctamente.
- No conectar con el tablero: en jugadas posteriores a la primera, si las letras nuevas colocadas no logran conectarse con ninguna ficha existente en el tablero (es decir, la palabra nueva no toca ninguna de las palabras ya colocadas), el movimiento es inválido. Cada palabra nueva debe aprovechar al menos una letra adyacente de palabras ya jugadas, formando palabras cruzadas.
- Primera jugada sin usar la casilla central: si en la primera jugada de la partida, el jugador no coloca su palabra pasando por la casilla central, la jugada no se acepta. La primera palabra debe cubrir la casilla del medio del tablero obligatoriamente.
- Si se intenta colocar una ficha en una casilla que ya está ocupada por otra letra colocada en un turno anterior, la aplicación no lo permitirá. No se pueden sobrescribir ni mover letras ya jugadas.
- Uso inválido de comodín: si el jugador coloca un comodín pero no selecciona la letra que representa (por ejemplo, cierra la ventana de selección sin elegir letra) o intenta asignarle una letra no permitida, la jugada no será válida hasta corregir eso.

Cuando ocurra cualquiera de estas situaciones de error, la aplicación notificará al jugador mediante un mensaje de alerta o un aviso en pantalla indicando la razón por la que la jugada no es válida (por ejemplo: "Palabra no válida"). Además, no se consumirá el turno ni se alterará el estado del juego en un movimiento inválido: las fichas que el jugador había colocado volverán a su atril (o permanecerán donde estaban antes) para que el jugador pueda intentar otra jugada. El jugador deberá entonces revisar la palabra o la colocación e intentar de nuevo una jugada diferente.